

# LE JEU VIDÉO EN FRANCE : UNE INDUSTRIE CULTURELLE ET CRÉATIVE TRÈS DYNAMIQUE

CHIFFRE D'AFFAIRES ET EMPLOIS EN AUGMENTATION DEPUIS 2010



## FINANCEMENTS : DES POUVOIRS PUBLICS EN SOUTIEN

Depuis 2010, plus de 700 projets soutenus par le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) et le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV)

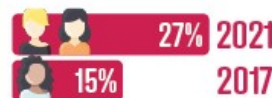


Source : Étude PwC Strategy&, chiffres basés sur un échantillon représentant 65% des emplois totaux des studios français

## LA FORMATION AU CŒUR DU DÉVELOPPEMENT DU SECTEUR



Source : Syndicat National du Jeu Vidéo



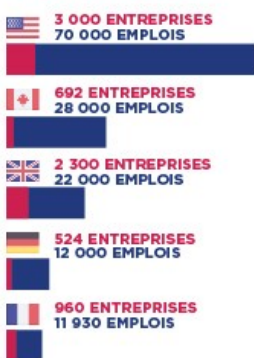
Source : SELL, « La moitié, une formidable richesse pour le jeu vidéo. »

2 Formations publiques en France : L'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques du CNAM et le Master MAJIC de l'Université Côte d'Azur

La formation publique : un enjeu de diversité

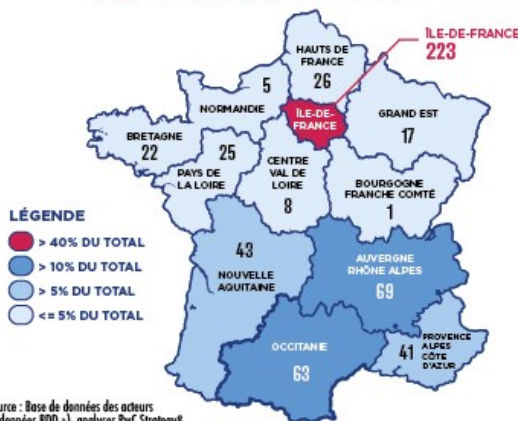
VS 63 ÉCOLES PUBLIQUES EN ALLEMAGNE

## INTERNATIONAL : UNE FORTE CONCURRENCE



Sources : Statista, Entretiens PwC Strategy& / Game.do

## STUDIOS ET ÉDITEURS PRÉSENTS EN RÉGION



## **Le jeu vidéo en France : une industrie culturelle et créative très dynamique**

### **1. Chiffres d'affaires et emplois en augmentation depuis 10 ans** (source : base de données des acteurs (« données BDD »), analyses PwC Strategy&)

Le chiffre d'affaires des studios est passé d'environ 380 millions d'euros en 2010 à 830 millions d'euros en 2018, soit une croissance de 117%. Le chiffre d'affaires des éditeurs est passé d'environ 2,0 milliards d'euros en 2010 à 3,1 milliards d'euros en 2018, soit une croissance de 56%. Le nombre d'emplois dans l'industrie a cru de 192% entre 2010 et 2018. La filière compte 960 acteurs économiques, dont 575 dans la conception et l'édition. Ce chiffre a cru de 9% par an en moyenne entre 2010 et 2018 et a été multiplié par 2 entre 2010 et 2018.

En 2010 La filière du jeu vidéo employait 6 200 personnes réparties de la manière suivante :

- 1 942 personnes pour les studios
- 1 497 personnes pour les éditeurs
- 1 758 personnes pour les distributeurs
- 1 004 personnes pour les autres acteurs

En 2018 la filière compte 11 930 personnes réparties de la manière suivante :

- 4 882 personnes pour les studios (soit une croissance de 151%)
- 3 221 personnes pour les éditeurs (soit une croissance de 115%)
- 1 855 personnes pour les distributeurs (soit une croissance de 6%)
- 1 978 personnes pour les autres acteurs (soit une croissance de 97%)

### **2. Financements : des pouvoirs publics en soutien** (source : étude PwC Strategy&, chiffres basés sur un échantillon représentant 65% des emplois totaux des studios français)

Depuis 2010, plus de 700 projets soutenus par le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) et le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV). 97% des studios interrogés jugent que ces dispositifs ont un impact positif. En effet, ils contribuent à :

- la création de propriété intellectuelle pour 48 % des répondants
- la création d'emplois pour 47% des répondants
- au maintien de l'emploi pour 37% des répondants
- ces dispositifs sont également un levier pour 33% des répondants

### **3. Studios et Editeurs présents en régions** (source : base de données des acteurs (« données BDD »), analyses PwC Strategy&)

Les studios et éditeurs français sont présents sur l'ensemble du territoire, avec une plus forte concentration en Ile-de-France (supérieur à 40%) suivie par les régions Occitanie et Auvergne Rhône Alpes (supérieur à 10%) et la région Occitanie (supérieur à 5%). Pour les autres régions le pourcentage est inférieur ou égal à 5%.

Voici la répartition par région du nombre de studios et d'éditeurs :

- Auvergne-Rhône-Alpes : 69
- Bourgogne-Franche-Comté : 1
- Bretagne : 22
- Centre-Val de Loire : 8
- Grand Est : 17
- Hauts-de-France : 26
- Île-de-France : 223
- Normandie : 5
- Nouvelle-Aquitaine : 43
- Occitanie : 63
- Pays de la Loire : 25
- Provence-Alpes-Côte d'Azur : 41

#### **4. La formation au cœur du développement du secteur**

- La France compte 51 formations dédiées aux métiers du jeu vidéo (source Syndicat National du Jeu Vidéo)
- La part des femmes dans les formations dédiées au jeu vidéo est passée de 15% en 2017 à 27% en 2021 (source : SELL, « La mixité, une formidable richesse pour le jeu vidéo. »)
- La formation publique est un enjeu de diversité : La France compte 2 formations publiques (L'Ecole Nationale du Jeu Vidéo et des Médias Interactifs Numériques du CNAM et le master MAJIC de l'université Côte d'Azur) contre 63 écoles publiques en Allemagne

#### **5. International : Une forte concurrence** (source : Statista, Entretiens PwC Strategy& /Game.de)

Voici une comparaison entre la France et 4 pays actifs dans l'industrie (nombre d'entreprises et nombre d'emplois) :

- L'Allemagne compte 524 entreprises et 12 000 emplois
- Le Canada compte 692 entreprises et 28 000 emplois
- les Etats-Unis comptent 3 000 entreprises et 70 000 emplois
- La France compte 960 entreprises et 10 000 emplois
- le Royaume-Uni compte 2 300 entreprises et 22 000 emplois